HλLF-LIFE®

VALVE gearbox software



Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment-System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder 0in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine pause von 15 minuten pro spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.

SLES-50505

1 oder 2 Spieler • Memory Card (8MB) (für PlayStation®2): mindestens 500KB • Kompatibel mit Analogsteuerung: nur Analog Sticks
Kompatibel mit Vibrationsfunktion • Kompatibel mit USB Tastatur • Kompatibel mit USB Maus

Half-Life © 2001 Valve, L.L.C. All Rights Reserved. Valve, the Valve logo, the Lambda logo and Half-Life are trademarks and/or registered trademarks of Valve, L.L.C. Gearbox and the Gearbox logo are trademarks of Gearbox Software, L.L.C. Sierra and the "S" logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Vivendi Universal Interactive Publishing International. Developed by Gearbox Software.

WARNUNG AN BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHERN:
Schließen Sie Ihre PlayStation®2-Konsole niemals an ein Projektionsfernsehgerät an, ohne zuvor das Handbuch für diesen Fernseher gründlich gelesen zu haben. Eine Ausnahme bilden hier nur LCD-Geräte. Anderenfalls könnte Ihr TV-Bildschirm irreparabel beschädigt werden.

BENUTZUNG VON NICHT AUTORISIERTEN PRODUKTEN:
Durch Benutzung von Software oder Peripheriegeräten, die nicht von Sony Computer Entertainment Europe autorisiert wurden, kann Ihre Konsole beschädigt werden und/oder Ihre Garantie verlieren. Für Controller-Anschlüsse und Memory Card-Steckplätze sollten nur offizielle oder lizenzierte Peripheriegeräte benutzt werden.

PFLEGE DER PLAYSTATION®2-CD:
Diese DVD/CD-ROM ist nur für die Benutzung in PlayStation®2-Konsolen mit PAL-Bereichskennung bestimmt.
Nicht biegen, stauchen oder in Flüssigkeiten eintauchen.
Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe von Heizkörpern oder anderen Hitzequellen aufbewahren.
Bei längerem Spiel unbedingt regelmäßig Pausen einlegen.
Die CD immer sauber halten. Fassen Sie die CD immer nur am Rand an, und bewahren Sie sie in ihrer Schutzhülle auf, wenn sie nicht in Gebrauch ist. Säubern Sie die CD mit einem fusselfreien, trockenen Tuch. Streichen Sie damit in einer geraden Linie von der Mitte der CD nach außen. Benutzen Sie auf keinen Fall Lösungsmittel oder kratzende Reinigungsmittel.

Direktverkauf - Tel. 06103 99 40 953
Technischer Support - Fax 06103/9940188
Technischer Support - Tel. 06103 99 40 940
http://www.sierra.de - Technischer Online-Support

Inhalt

Einführung

Tief in den Eingeweiden einer aufgegebenen Raketenbasis, die unter der Bezeichnung "Black Mesa-Forschungsanstalt" bekannt ist, wird an einem streng geheimen Projekt gearbeitet. Es wurde ein Portal zu einer anderen Dimension geöffnet, und noch niemals hat die menschliche Wissenschaft so etwas gesehen.

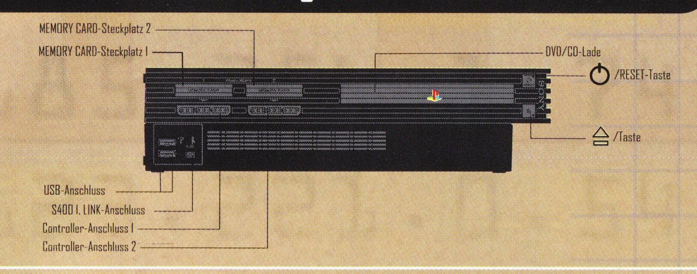
Vielen Dank, dass Sie HALF-LIFE für PlayStation®2 gekauft haben.

HALF-LIFE bietet gleich mehrere Spiele in einem. Außer dem preisgekrönten HALF-LIFE-Epos, das speziell für das PlayStation®2-System erweitert und überarbeitet wurde, enthält dieser Titel außerdem HALF-LIFE: DECAY – ein komplett neues Abenteuer in der HALF-LIFE-Saga. Weiterhin ist ein "Mann-gegen-Mann"-Modus enthalten, bei dem Sie sich auf vielen Kartentypen des Spiels menschlichen Gegnern stellen können. Wir hoffen, dass Ihnen HALF-LIFE für PlayStation®2 gefällt und sind sehr stolz darauf, Ihnen dieses Spiel präsentieren zu dürfen.

- - Ihr Team von HALF-LIFE für PlayStation®2

Achtung: Digitale Controller werden von diesem Titel nicht unterstützt.

Einrichtung der Konsole



1. Bereiten Sie Ihr PlayStation®2-Computer-Entertainment-System entsprechend den Anweisungen des Software-Handbuchs vor.
2. Sorgen Sie dafür, dass der MAIN POWER-Schalter (er befindet sich an der Rückseite der Konsole) EINGESCHALTET ist.
3. Drücken Sie dann die ⏻/RESET-Taste.
4. Sobald die ⏻ -Leuchte grün wird, drücken Sie die ⏏-Taste, woraufhin sich die DVD/CD-Lade öffnet.
5. Legen Sie die HALF-LIFE FÜR PLAYSTATION®2-CD mit der beschrifteten Seite nach oben in die Lade.
6. Drücken Sie die ⏏-Taste erneut, woraufhin sich die Lade schließt.
7. Schließen Sie Spiel-Controller und andere Peripheriegeräte wie benötigt an.
8. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, und lesen Sie das Software-Handbuch durch, um Informationen zur Benutzung der Software zu erhalten. Wir empfehlen mit Nachdruck, kein Zubehör anzuschließen oder zu entfernen, nachdem das Gerät eingeschaltet wurde.Vergewissern Sie sich bevor Sie zu spielen beginnen, dass auf Ihrer Memory Card (8 MB) (für PlayStation®2) genügend freier Platz ist.



Memory Cards

Um Spieleinstellungen und Spielstände zu speichern, legen Sie eine Memory Card (8 MB) (für PlayStation®2) in einen der Memory Card-Steckplätze Ihrer PlayStation®2 ein. Beim Startvorgang wird das Spiel zunächst in den Memory Card-Steckplätzen nach Spieleinstellungen suchen. Werden Spiel-Optionen geändert, werden sie automatisch in dem entsprechenden Memory Card-Steckplatz gespeichert. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Speichern und Laden von Spieldaten" auf Seite 33.

Steuerung



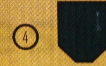
Analog Controller (DUALSHOCK™2)

STANDARD-KONFIGURATIONEN

1  L1: Springen

2  L2: Ducken

3  Nächster Waffenplatz

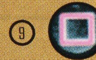
4  Voriges Inventar-Objekt

5  Voriger Waffenplatz

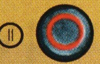
6  Nächstes Inventar-Objekt

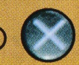
7  R1: Primärangriff

8  R2: Sekundärangriff

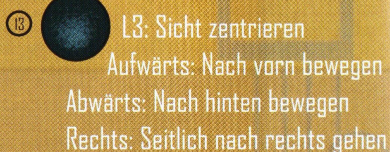
9  Nachladen

10  Taschenlampe

11  Zieleinrichtung feststellen

12  Benutzen



13  L3: Sicht zentrieren
Aufwärts: Nach vorn bewegen
Abwärts: Nach hinten bewegen
Rechts: Seitlich nach rechts gehen
Links: Seitlich nach links gehen

14 R3: Sicht zentrieren
Aufwärts: Nach unten sehen
Abwärts: Nach oben sehen
Rechts: Nach rechts sehen
Links: Nach links sehen

15  Charakter wechseln (Nur bei DECAY-Spielen)

16  Pause



Black Mesa Research Facility

Office of the Administrator
BLACK MESA RESEARCH FACILITY
Black Mesa, New Mexico

May 5, 200-

Dr. Gordon Freeman
Visiting Fellow
Institute for Experimental Physics
University of Innsbruck
Technikerstr.25
A-6020 Innsbruck, Austria

Re: Offer of Employment

Dear Dr. Freeman:

This letter shall confirm a recent telephone conversation in which you were offered, and did accept, a position at the Black Mesa Research Facility commencing immediately but no later than May 15. As discussed, you shall begin at Level 3 Research Associate status, assigned to the Anomalous Materials Laboratory. We understand that it will take some time to conclude your affairs at the University of Innsbruck and return to the United States. Please notify the Personnel Department of your intended arrival time immediately.

Since you are unmarried and without dependents, you have been assigned appropriate living quarters in the Personnel Dormitories. However, you may not gain



admittance to your quarters until Level 3 security processing is complete. Please bring this offer letter and all documents listed on the attached sheet to the Black Mesa Personnel Department no later than May 15. A retinal scan will not be necessary at this time, but we do require urinalysis and bloodwork to establish baselines for your medical history during your employment.

Please note that as a necessary condition of your work with anomalous materials, you may be required to wear and operate an HEV hazardous environment suit. You will be trained and certified in its use during the standard orientation process. All further questions regarding the Black Mesa Research Facility and your role as Research Associate will be answered during orientation.

As you know, Dr. Kleiner, your former professor at the Massachusetts Institute of Technology, originally recommended you for contact by the Civilian Recruitment Division. He wishes to extend his congratulations on your decision to accept our offer. Like Dr. Kleiner, we are confident that your career with the Black Mesa Research Facility will be a long and rewarding one.

Office of the Administrator
Civilian Recruitment Division
Black Mesa Research Facility

OTA: lm

Forschungsanstalt Black Mesa · Trainingsleitung

GEFAHRENKURS-TRAINING - TRAININGSPLAN FRÜHJAHR/SOMMER

TEILNEHMER	TRAININGSPLAN	AUSBILDER	BESCHREIBUNG	SICHERHEITS-STUFE
B. CALHOUN	12 MAI, 0800	MILLER-HOLO	WACHMANN-TRAINING	BLAU 2
W. BENNET	13 MAI, 1030	CROSS-LIVE	SIMULATION EINER SPEKTROMETER-ÜBERLASTUNG MIT ECHTER ANITMAT	ROT 4
C. GREEN	~~14 MAI, 1300~~ NEUER TERMIN JUNI	KLEINER-LIVE	UMGANG MIT ANOMALER MATERIE	ROT 5
G. CROSS	15 MAI, 2000	KELLER-LIVE	HEV MK5 - PROTOTYP-TESTLAUF	~~ORANGE 7~~ MK5 HAT NEUE FARBE
G. FREEMAN	16 MAI, 0730	CROSS-HOLO	HEV-SCHUTZANZUG-TRAINING	ORANGE 5
O. LAUREY	17 MAI, 1630	MILLER-HOLO	WACHMANN-TRAINING	BLAU 1
TOUR	18 MAI, 0800	GREEN-LIVE	PR-TOUR	GRÜN 1

BARNEY FRAGEN, OB ER OTIS' TRAINING ÜBERNEHMEN KANN

DAS WAR'S. KOMM UND ERZÄHL MIR WAS ÜBER DEN NEUEN, DIESEN FREEMAN ...
-GINA

Forschungsanstalt Black Mesa

MEMO

Verwaltungsbüro,
Personalabteilung

An : C. Green
Von : LM
Thema : Bestellung anomaler Materie
Datum : 05/11/200-
CC : Dr. Kleiner

Anomale Materie GG- 3883

Die Verantwortlichen haben nach Durchsicht Ihres Berichts betreffs der Auswertung von Proben der GG-Expedition beschlossen, das Programm in Angriff zu nehmen.

Wir sind insbesondere an der Probe GG- 3883 interessiert. Bei Ihren Experimenten haben sich zwar unerwartete Fluktuationen bei der Spektral-Analyse des GG- 3883 ergeben, aber es ist Ihren Ergebnissen zufolge die größte und reinste Probe, die wir haben.

Aufgrund dessen haben die Verantwortlichen beschlossen, bei der Simulation EP- 0021 durch GG- 3883 zu ersetzen.

Beachten Sie bitte, dass wir geringfügig von den Standard-Analyseverfahren abweichen müssen, um die Probe rechtzeitig bereit zu haben. Wir sind uns bewusst, dass dies eine Verletzung des normalen Prozederes für den Umgang mit anomaler Materie darstellt, daher habe ich das in der Anlage beigefügte Bestellformular bereits genehmigt. Sorgen Sie bitte dafür, dass die Probe am Tag des Experiments zur Auslieferung an Dr. Freeman bereit steht.

OTA: lm

LM

Hauptmenü

Im Hauptmenü stehen folgende vier Möglichkeiten zur Auswahl:

HALF-LIFE
DECAY
Mann-gegen-Mann
Optionen



Im Hauptmenü bewegen Sie sich mit dem linken Analog-Stick und den Richtungstasten durch die einzelnen Auswahlmöglichkeiten. Bestätigen Sie eine Auswahl durch Drücken der ✕-Taste. Hinweis: Wenn Sie sich durch die Menü-Bildschirme bewegen, können Sie gewöhnlich durch Drücken der △-Taste in den vorigen Bildschirm zurückkehren.



Ausbildung

Aktivieren Sie diese Option, um ein Spiel-Tutorial zur Benutzung des HEV-Schutzanzugs für gefährliche Umweltbedingungen zu starten (HEV= Hazardous Environment Suit).

Durch das Training lernen Sie, wie Sie sich in der Umgebung bewegen, Objekte benutzen, Waffen abfeuern und mit anderen Charakteren interagieren.

Es wird empfohlen, dass Sie den Trainingsbereich mindestens einmal absolvieren, auch wenn Sie bereits Erfahrung mit Spielen in der Ich-Perspektive gesammelt haben. Durch das Training können Sie sich schnell an die Steuerung und die Funktionen Ihres HEV-Schutzanzuges gewöhnen und sich mit einigen der Charaktere und Bereiche der Forschungsanstalt Black Mesa vertraut machen.



Half-Life

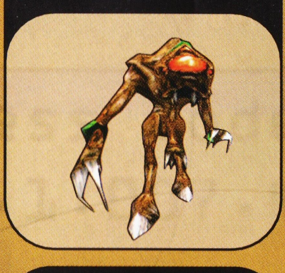
Wählen Sie die Option "HALF-LIFE" an, um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden oder in der Rolle des Wissenschaftlers Gordon Freeman ein neues Einzelspieler-Spiel zu starten. Wenn Sie ein neues Spiel starten, werden Sie aufgefordert, einen der folgenden Schwierigkeitsgrade auszuwählen:

Einfach



- Schwächere Angriffe, bei denen weniger Schaden angerichtet wird als gewöhnlich.
- Übersteht nicht so viele Schäden.
- Energie hat größeren Nutzen.

Normal



- Normale Angriffe, bei denen durchschnittlicher Schaden angerichtet wird.
- Übersteht mittlere Schäden.
- Energie hat normalen Nutzen.

Schwierig



- Heftige Angriffe, bei denen überdurchschnittlicher Schaden angerichtet wird.
- Übersteht große Schäden.
- Energie hat geringeren Nutzen.



Decay

Wählen Sie die Option "DECAY" an, um zusammen mit einem Freund oder einem Computer-Partner eine kooperative Kampagne zu spielen.



Der Missions-Wahl-Bild-Schirm listet die Missionsziele und bislang erreichte Leistungsrekorde auf. Die Anweisungen am Bildschirm beschreiben, wie Sie eine Mission annehmen und eine Einzel- oder Zweispieler-Partie anwählen können.

Mann-gegen-Mann

Wählen Sie "Mann-gegen-Mann" an, um auf einem der zahlreichen Schlachtfelder von Black Mesa eine Multiplayer-Partie zu spielen.

Der Auswahl-Bildschirm für "Mann-gegen Mann" zeigt Ihnen die verfügbaren Charaktere an, unter den Sie wählen können. Im nächsten Bildschirm können Sie Ihre Karte wählen und die Siegbedingungen einstellen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



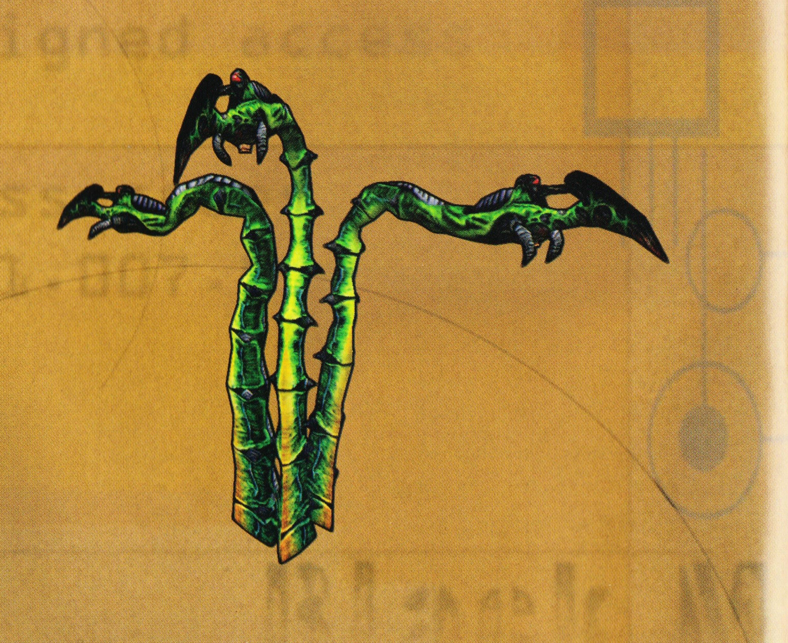


Optionen

Vom Optionen-Menü aus können Sie Audio- und Video-Einstellungen sowie die Konfiguration des Controllers ändern, Cheat-Codes eingeben oder sich die Mitwirkenden ansehen.

Steuerung

Im Controller-Menü können Sie eine vorbereitete Konfiguration anwählen oder Ihren Analog Controller DUALSHOCK™2 zum Spielen von HALF-LIFE selbst konfigurieren. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm, um einzelne Spiel-Funktionen anzuwählen, und weisen Sie diese einer beliebigen Controller-Taste zu. Unterstützt werden die meisten Microsoft-, Logitech- und andere Standard-USB-Tastaturen und -Mäuse.



Audio/Video

Benutzen Sie den linken Analog-Stick oder die Richtungstasten, um die Lautstärke der Soundeffekte bzw. der Musik einzustellen oder zwischen Stereo- oder Mono-Lautsprechern umzuschalten. Sie können auch den linken Analog-Stick oder die Richtungstasten benutzen, um die Bildschirm- und Grafik-Einstellungen zu ändern.

Cheat Codes

Wählen Sie diese Option an, um Cheat-Codes einzugeben und anzuwählen. Sobald Sie einen Cheat-Code entdeckt haben, folgen Sie den Anweisungen im Cheat-Code-Bildschirm, um sie zu aktivieren.

Mitwirkende

Wählen Sie die Option "Mitwirkende" an, um sich eine Liste der Leute anzusehen, die an diesem Projekt mitgearbeitet haben. In der Liste der Mitwirkenden ist möglicherweise auch ein Cheat-Code versteckt – können Sie ihn entdecken?

Einstellungen laden

Wählen Sie diese Option an, um Controller-, Video- und Audio-Einstellungen von der Memory Card zu laden. Die geladenen Einstellungen ersetzen dabei die aktuellen Einstellungen.

Pause Menu

Während des Spielens der verschiedenen HALF-LIFE-Spieltypen können Sie jederzeit die START-Taste drücken, um das Spiel auf Pause zu stellen und ein Spielmenü mit folgenden Wahlmöglichkeiten (Wahlmöglichkeiten können je nach Typ des Spiels verschieden sein) aufzurufen:

Weiterspielen
Schnellspeichern
Schnellladen
Vibration ein/aus
Spielmitte-Menü





Weiterspielen

Wählen Sie "Weiterspielen" an, um zum Spiel zurückzukehren. Sie können auch sofort zum Spiel zurückkehren, indem Sie im Pause-Menü die START-Taste drücken.



Schnellspeichern

Durch die Anwahl von "Schnellspeichern" merkt sich das Spiel Ihre momentane Position, die später jederzeit wieder schnell geladen werden kann. Dieses Feature steht nur beim Spielen von HALF-LIFE zur Verfügung. Hinweis: Schnellspeicher-Spiele werden nicht auf der Memory Card gespeichert und gehen verloren, wenn Sie die PlayStation®2 ausschalten oder das Spiel anderweitig beenden.



Schnellladen

Durch die Anwahl von "Schnellladen" wird das zuletzt schnell gespeicherte Spiel geladen. Falls kein Schnellspeicher-Spiel vorhanden ist, steht diese Option nicht zur Verfügung.



Vibration ein/aus

Mit dieser Option schalten Sie die Vibrations-Funktion des Analog Controllers DUALSHOCK™2 ein oder aus.



Spielmitte-Menü

Bei Anwahl des "Spielmitte"-Menüs gelangen Sie in einen Bildschirm, in dem Sie Spiel-Optionen einstellen (siehe "Optionen" auf den Seiten 12 und 13), Spiele auf der Memory Card speichern oder davon laden oder das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren. Wählen Sie "Neustart" an, um Punktwertungen zu löschen und bei "Mann-gegen-Mann"-Spielen von vorn zu beginnen oder um bei "DECAY"-Missionen Statistiken zu löschen und eine Mission neu zu beginnen. Hinweis: Die Option "Neustart" steht beim Spielen von HALF-LIFE nicht zur Verfügung.





Bildschirm-Informationen



Schutzanzug

Recht bald nach dem Beginn von HALF-LIFE müssen Sie den Schutzanzug für gefährliche Umweltbedingungen (auch kurz HEV = Hazardous Environment Suit genannt) finden und anlegen. Bei "DECAY"- und "Mann-gegen-Mann"-Spielen sind Sie bereits mit einem Schutzanzug ausgerüstet.

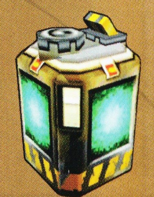
Sie müssen den Anzug in regelmäßigen Abständen wieder aufladen – je mehr Energie er geladen hat, desto höher ist seine Schutzwirkung. Sie laden den Anzug wieder auf, indem Sie eine in der Wand eingelassene Ladestation für Ihren Anzug aufsuchen oder unterwegs Batterien einsammeln.



Schutzanzug für gefährliche Umgebungen



Schutzanzug-Ladestation

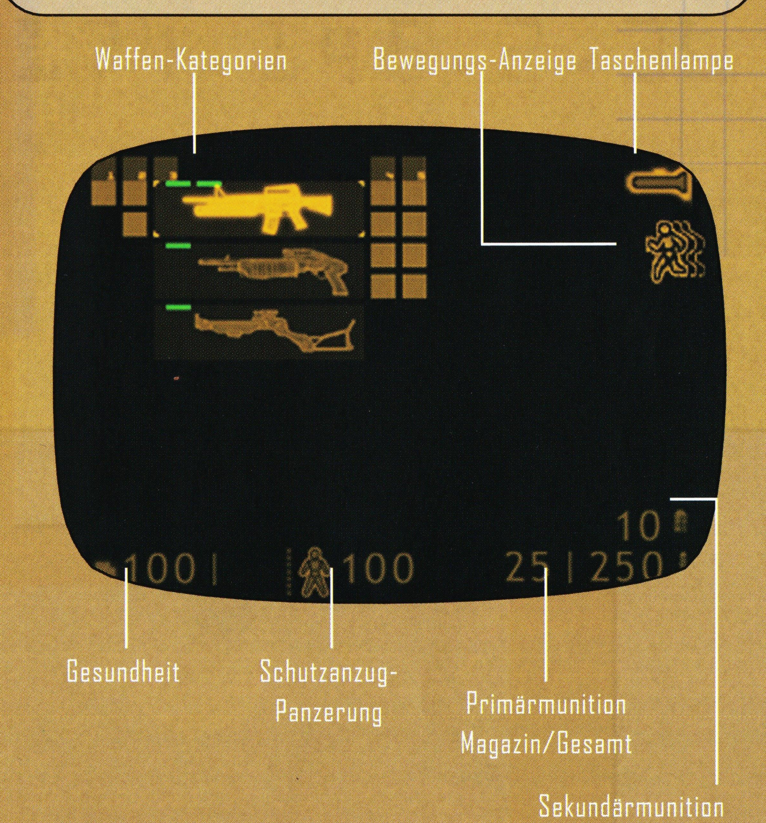


Schutzanzug-Batterie



Das HUD

Sobald Sie Ihren Schutzanzug tragen, wird dessen Head-Up-Display (HUD) aktiviert. Das HUD ist eine kontinuierliche Anzeige, die Sie über Gesundheit, verfügbare Energie oder Panzerung und verbleibende Munition informiert. Mit dem HUD können Sie die Gegenstände im Waffenarsenal und im Inventar überprüfen und anwählen. Es macht Sie auch darauf aufmerksam, wenn Sie umgebungsbedingt Schäden davontragen.





Gefahren-Monitore

Ihr HUD verfügt über optische und akustische Warnsignale, die Sie darauf aufmerksam machen, wenn in Ihrer Umgebung etwas ist, das Ihre Gesundheit bedroht. Wenn eines der folgenden Symbole in Ihrem HUD erscheint, sollten Sie schnell reagieren:

Giftalarm 

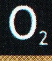
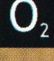
Brandgefahr 

Strahlung 

Frostgefahr 

Säuren oder ätzende Chemikalien 

Elektroschock 

Ertrinken  



Erholung von Schäden

Falls Sie durch Einwirkungen der Umgebung oder bei einem Feindangriff verletzt werden, können Sie sich mit Hilfe der an den Wänden angebrachten Medi-Kits oder durch das Einsammeln von Medi-Packs heilen. Wenn Sie stark verwundet sind, können Ihnen auch einige Zivilisten Erste Hilfe leisten.



Erste-Hilfe-Station



Erste-Hilfe-Pack

Waffen und Kampf

Wenn Sie dicke Wummen und andere destruktive Sachen mögen, sind Sie hier genau richtig. Das Waffenarsenal von HALF-LIFE umfasst viele unterschiedliche Dinge – von einfachen Gewehren, Pistolen und halbautomatischen Waffen bis hin zu Raketenwerfern, Armbrüsten und Tretminen. Außerdem gibt's noch einige experimentelle Spielzeuge, die Sie bestimmt liebend gern in die Hände kriegen würden.

Sie finden die Gegenstände und Waffen an realistischen Stellen wie Gewehrständern, in den Händen Ihrer Verbündeten oder bei neutralisierten Gegnern. In ähnlicher Weise verstreut kann sich Munition auf dem Boden liegend, in Kisten versteckt und eingeschlossen in Lagern finden. Auf dem Bildschirm sehen Sie, welche Waffen und Munitionsarten Ihnen zur Verfügung stehen.



Feststellen der Zieleinrichtung

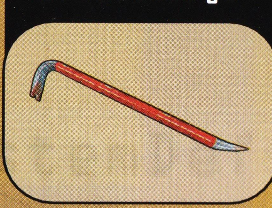
Ihr HEV-Schutzanzug ist mit einem automatischen Zielsystem ausgerüstet. Wenn Sie eine Kreatur ansteuern, wird sich eine diamantförmige Zielscheibe auf diese ausrichten. Ist das Zielsymbol grün, dann ist die Kreatur freundlich. Ist es rot, dann ist Ihnen die Kreatur feindlich gesinnt. Drücken Sie die Feststellen-Taste, um auf das Ziel zu fokusieren. Drücken Sie die Feststellen-Taste erneut, um Ihre Sicht wieder freizugeben. Weitere Informationen findem Sie im Abschnitt "Steuerung" (Seite 6).



Waffen

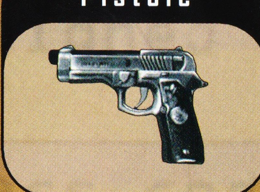
Das komplette Ihnen zur Verfügung stehende Arsenal enthält echte Waffen, die es auch in Wirklichkeit gibt, außerdem experimentelle Waffen und außerirdische Technologie. Sie müssen sich allerdings schon sehr tief in das Spiel hineinwagen, um alle Waffen kennen zu lernen. Nachfolgend finden Sie einige der Waffen, auf die Sie im Spiel stoßen werden:

Brechstange



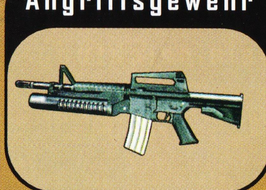
Dinge wie Fässer, Kisten, Zahnräder und Gitter können mit einer Brechstange aufgebrochen werden. Und falls Sie auf wichtige Wege stoßen, die blockiert oder abgeriegelt wurden, können Sie solche Hindernisse mit Hilfe der Brechstange beiseite räumen. Außerdem eignet sie sich hervorragend dazu, Glas zu zerschmettern oder Gegnern über den Schädel gezogen zu werden.

Pistole



Diese 9-mm-Pistole finden Sie sehr früh im Spiel. Auch wenn sie vielleicht überholt zu sein scheint, sobald Sie technologisch weiter fortgeschrittene Waffen finden – einen Vorteil hat sie: Sie gehört zu den wenigen Waffen, die auch unter Wasser funktionieren.

Angriffsgewehr



Dies ist eine der ersten Waffen mit primären und sekundären Angriffs-Optionen, die Sie finden werden. Das Angriffsgewehr verfügt über einen integrierten Granatwerfer (Sekundärangriff). Im Primärmodus feuert es 9-mm-Kugeln aus 50-schüssigen Magazinen mit sehr hoher Reichweite ab.

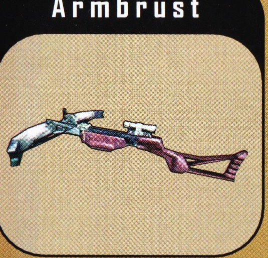
Vergessen Sie nicht, dass Sie die Benutzung der Brechstange und das Abfeuern eines Angriffsgewehrs in HALF-LIFEs Gefahrenkurs trainieren können.

Raketengetriebene Granate



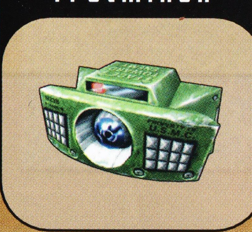
Hoch explosive Raketen können vorwärts abgefeuert oder dazu gebracht werden, einen projizierten Laserpunkt zu verfolgen (aktiviert durch den Sekundärangriff). Sobald sich die Rakete im Flug befindet, lenken Sie den Laserstrahl einfach in eine neue Richtung. Solange die Rakete den Punkt findet, wird sie ihren Kurs auf das Ziel richten, das Sie angepeilt haben.

Armbrust



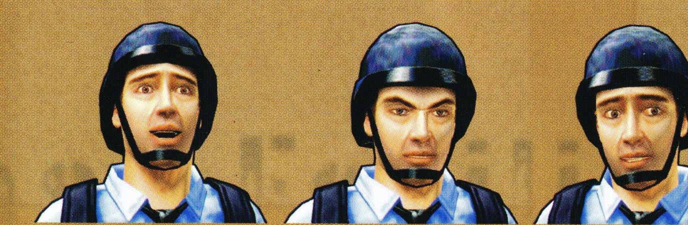
Die Armbrust ist eine der genauesten Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Sie ist nahezu lautlos und mit Betäubungspfeilen ausgestattet. Aktivieren Sie das hoch auflösende Visier (mit dem Sekundärangriff gekoppelt), um weit entfernte Feinde in der Nahansicht präzise zu treffen. Die Armbrust kann auch unter Wasser benutzt werden.

Tretminen



Diese Minen sind außerordentlich nützlich, um Ihren Feinden Fallen zu stellen. Einmal aktiviert, werden die Minen explodieren, sobald etwas den Auslöser-Strahl durchquert. Sie richten ziemlichen Schaden an und könnten auch aus Versehen ausgelöst werden, wenn Sie nicht vorsichtig sind. Aktive Tretminen detonieren, wenn sie beschädigt werden.

Weitere Informationen zur Benutzung des Controllers, um Primär- oder Sekundärangriffe durchzuführen, finden Sie im Abschnitt "Steuerung" (Seite 6).



Waffen-HUD-Bildschirm

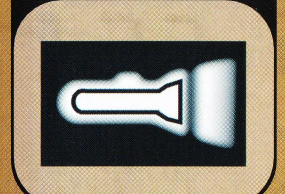
Waffen fallen in fünf allgemeine Kategorien :



Wenn Sie im Spiel Waffen finden, werden diese automatisch in die richtigen Kategorien eingeordnet. Benutzen Sie die Richtungstasten, um Waffen anzuwählen. Mit den Tasten nach links und rechts bewegen Sie sich von einer Kategorie zur nächsten, mit den Tasten nach oben und unten zwischen den einzelnen Waffen der Kategorie. Haben Sie die gewünschte Waffe markiert, drücken Sie die Taste für den Primärangriff, um sie anzuwählen. Lesen Sie den Abschnitt "Steuerung" (Seite 6) durch, wenn Sie mehr über die Controller-Tasten erfahren möchten.

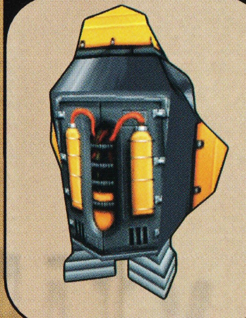
Ausrüstung

Taschenlampe HUD-Symbol



In jedem HEV-Schutzanzug ist als Projektionsstrahler eine Art Taschenlampe eingebaut, die immer dann eingeschaltet werden kann, wenn es zu dunkel geworden ist, um noch etwas zu sehen. Die Energie der Batterie wird langsam verbraucht, vergessen Sie also nicht, sie auszuschalten, wenn Sie ein dunkles Gebiet wieder verlassen. Die Batterie der Taschenlampe wird automatisch aufgeladen, wenn sie nicht benutzt wird. Hinweis: Die Taschenlampe steht bei Multiplayer-Spielen mit geteiltem Bildschirm nicht zur Verfügung. Weitere Informationen über die Benutzung des Controllers, um die Taschenlampe ein- oder auszuschalten, finden Sie im Abschnitt "Controller" (Seite 6).

Weitsprung-Modul



Sie müssen sich ein Modul für einen langen Sprung besorgen, um die Bewegung für den langen Sprung auszuführen. Um einen weiten Sprung auszuführen, drücken Sie, während Sie vorwärts rennen, zweimal schnell hintereinander die "Springen"-Taste – einmal, um hoch zu springen, und schnell noch einmal kurz vor der Landung, um das Weitsprung-Modul zu aktivieren. Wenn Sie die beiden Sprünge zeitlich korrekt ausgeführt haben und mit einem Weitsprung-Modul ausgerüstet sind, trägt der Sprung Sie weit nach vorn. Hinweis: Falls Sie später im Spiel Probleme beim langen Sprung haben sollten, kehren Sie am besten zum Trainingsbereich zurück, um ihn dort zu üben.

HALF-LIFE spielen

Manchmal möchten Sie vielleicht irgendwo reinstürmen und alles kräftig aufmischen. Aber bei HALF-LIFE gibt es noch viele andere Möglichkeiten, wie Sie mit Ihrer Umgebung umgehen können. Die Umgebung in HALF-LIFE ist so realistisch wie möglich, und dieser hohe Grad an Realismus wirkt sich auf die Art aus, wie Sie sich dort bewegen. Es gibt z.B. die Schwerkraft – wundern Sie sich also nicht, dass einfache Deckenplatten unter Ihrem Gewicht zusammenbrechen, wenn Sie sich draufstellen. Außerdem gibt es zahlreiche Oberflächeneffekte – genau, nasse Fußböden sind wirklich rutschig. Und wenn Sie kräftig genug zuschlagen, dann gibt es Scherben. Sie können auch Löcher in die Wände schießen, um allen klar zu machen, dass Sie hier waren, oder um für sich selbst Markierungen zu hinterlassen. Black Mesa ist ein gefährlicher Ort. Wir empfehlen, das Spiel möglichst oft zu speichern.

Experimentieren Sie mit Ihrer Umgebung. Setzen Sie auf Witz und Waffen, wenn es darum geht, Ihre Gegner zu übertölpeln, schwierige Stellen zu passieren und Barrieren aller Art zu überwinden.





Benutzen-Taste

Außer dem Abfeuern von Waffen gibt es noch viele andere Dinge, die Sie in HALF-LIFE tun können. Drücken Sie die "Benutzen"-Taste, um alle möglichen Aktivitäten auszuführen (siehe Abschnitt "Steuerung", Seite 6).

Leute

Nicht jede Person, auf die Sie treffen, ist Ihr Feind. Sie werden Wissenschaftler und Sicherheitsleute treffen, die Feuerschutz geben, verschlossene Türen öffnen oder Erste Hilfe leisten können, wenn Sie schwer verwundet sind. Gehen Sie auf diese Charaktere zu, und drücken Sie die "Benutzen"-Taste, damit sie Ihnen helfen. Falls Ihnen ein Charakter folgt, genügt ein weiterer Druck auf die "Benutzen"-Taste, und er geht wieder seinen eigenen Interessen nach.

Gegenstände

Viele Objekte wie Türen, Schalter, Handräder, Hebel und Knöpfe können durch einen Druck auf die "Benutzen"-Taste aktiviert werden. In einigen Fällen müssen Sie die "Benutzen"-Taste gedrückt halten, damit die gewünschte Aktion ausgeführt wird.

Energie

Sie aktivieren die Lademodule für Ihren Schutzanzug und die in die Wand eingelassenen Erste-Hilfe-Stationen, indem Sie auf sie zugehen und die "Benutzen"-Taste gedrückt halten.

Ziehen/Schieben

Kisten und Karren ziehen Sie an eine neue Position, indem Sie die "Benutzen"-Taste gedrückt halten und langsam rückwärts gehen. Um ein bewegliches Objekt zu verschieben, gehen Sie einfach auf den Gegenstand zu und dann langsam weiter. Wenn Sie während des Schiebens von Gegenständen die "Benutzen"-Taste drücken, beschleunigen Sie die Vorwärtsbewegung des geschobenen Objektes.

DECAY spielen

Bei HALF-LIFE: DECAY schlüpfen Sie in einem kooperativen Abenteuer entweder in die Rolle von Dr. Gina Cross oder Dr. Colette Green. Die Handlung spielt zur selben Zeit wie Gordons HALF-LIFE-Abenteuer. Sie können DECAY entweder allein (Vollbild-Modus) oder kooperativ zusammen mit einem Freund (geteilter Bildschirm) spielen.

Die Steuerung funktioniert genau wie bei HALF-LIFE. Wenn Sie DECAY allein spielen, können Sie jedoch durch Drücken der SELECT-Taste zwischen den Charakteren wechseln. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Steuerung" auf Seite 6. Wenn Sie DECAY im Einzelspieler-Modus spielen, beachten Sie bitte Folgendes:

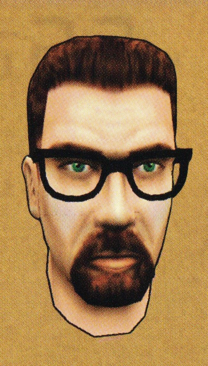
- Falls einer der Charaktere stirbt, ist die Mission zu Ende – also Vorsicht.
- Der nicht von Ihnen gesteuerte Charakter wird vom Computer gesteuert.
- Der Computer-Charakter folgt Ihnen nicht und löst selbständig auch keine Rätsel.
- Der Computer-Charakter wird sich selbst verteidigen, sollte er von einem Feind angegriffen werden.
- Bei vielen Rätseln und Herausforderungen müssen beide Charaktere zusammenarbeiten.

Bei DECAY werden Sie nach abgeschlossenen Missionen anhand von Kritierien, zum Beispiel Exaktheit, Anzahl der von Ihnen erzielten Volltreffer und Höhe des erlittenen Schadens bewertet. Werden Sie in allen Missionen mit der Note "A" bewertet, so wird dadurch eine Bonus-Mission freigeschaltet. Viel Glück!

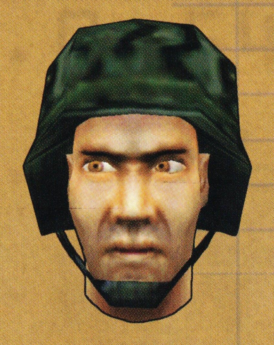


Mann-gegen-Mann" spielen

Im "Mann-gegen-Mann"-Modus fordern Sie Freunde zu einem Wettkampf heraus, um festzustellen, wer der beste HALF-LIFE-Spieler ist.



VS



"Mann-gegen-Mann" wird immer mit geteiltem Bildschirm gespielt. Die Steuerung bei "Mann-gegen-Mann"-Spielen funktioniert genau wie bei HALF-LIFE im Einzelspieler-Modus (siehe Seite 6).



Wählen Sie im Menü "Mann-gegen-Mann" eine Karte an, auf der Sie kämpfen möchten. Nach der Auswahl eines Schlachtfelds legen Sie mit Hilfe der Richtungstasten die Siegbedingungen für das Spiel fest: ein Zeit-Limit und ein Volltreffer-Limit. Vor dem Spielstart können Sie Ihren Charakter auswählen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



Haupt-Charaktere



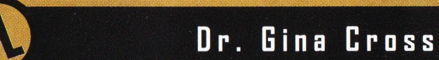
Dr. Gordon Freeman

Name:	Gordon Freeman
Geschlecht:	Männlich
Alter:	27
Ausbildung:	Ph.D., MIT, Theoretische Physik
Position:	Forschungsassistent
Arbeitsplatz:	Labor für anomale Materie
Sicherheitsstufe:	Level 3
Sponsor:	Geheim

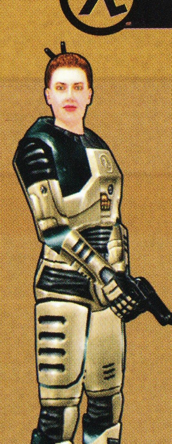


Dr. Colette Green

Name:	Colette Green
Geschlecht:	Weiblich
Alter:	31
Ausbildung:	Ph.D., Carnegie Mellon, Elektrotechnik, Robotik
Position:	Forschungsassistentin
Arbeitsplatz:	Labor für anomale Materie
Sicherheitsstufe:	Level 4
Sponsor:	Dr. Keller



Dr. Gina Cross



Name:	Gina Cross
Geschlecht:	Weiblich
Alter:	25
Ausbildung:	Ph.D., Techn. Univ. Cal., Biotechnik, Maschinenbau
Position:	Inspektorin für gefährliche Umgebungen
Arbeitsplatz:	Labor für anomale Materie
Sicherheitsstufe:	Level 4
Sponsor:	Dr. Keller

Nicht-Spieler-Charaktere

In der Forschungsanstalt Black Mesa treffen Sie auf zahlreiche freundlich gesonnene Charaktere. Diese Wissenschaftler und Sicherheitsleute waren vor dem Unfall Ihre Mitarbeiter und können jetzt zu wertvollen Alliierten werden. Sie können sie dazu heranziehen, Ihnen zu helfen. Wächter z.B. haben Zutritt zu Räumen, die Sie nicht betreten können. Fordern Sie sie auf, Ihnen zu folgen, wenn dies nötig ist, damit sie verschlossene Türen für Sie öffnen.



Dr. Richard Keller



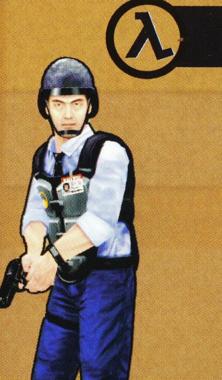
Name:	Richard Keller
Geschlecht:	Männlich
Alter:	55
Ausbildung:	Unbekannt
Position:	Geheim
Arbeitsplatz:	Geheim
Sicherheitsstufe:	Level 5
Sponsor:	Geheim



Wissenschaftler

Wissenschaftler können Erste Hilfe leisten und Retina-Scanner aktivieren.

Position:	Forschung und Entwicklung
Arbeitsplatz:	Anomale Materie
Sicherheitsstufe:	Level 5
Sponsor:	N/V



Wachmann

Wachmänner können Retina-Scanner aktivieren und codierte Türen öffnen. Sie sind außerdem mit einer Waffe ausgerüstet.

Position:	Sicherheitsoffizier Sicherheitsabteilung
Arbeitsplatz:	Trakt 3
Sicherheitsstufe:	Level 3
Sponsor:	N/V

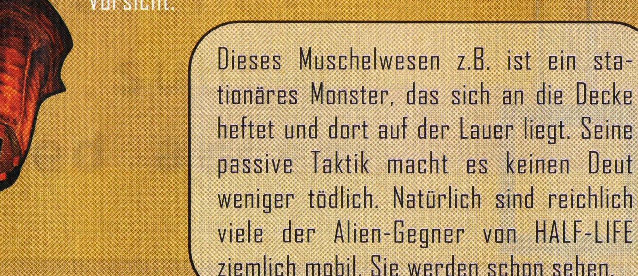
Gegner

In jedem Spiel wird die Forschungsanstalt Black Mesa von den unterschiedlichsten Lebensformen bevölkert, nachdem Gordons Experiment danebengegangen ist. Viele werden Sie sofort angreifen, andere lassen Sie so lange in Frieden, wie Sie ihnen nichts tun. Seien Sie darauf gefasst, dass ganze Rudel dieser Kreaturen als Team zusammenarbeiten, und achten Sie darauf, was sich in Ihrem Rücken tut, da einige der Monster Ihre Witterung aufnehmen und Ihnen folgen können.



Alien-Gegner

Davon gibt es mehr als ein Dutzend Spezies – also Vorsicht.



Dieses Muschelwesen z.B. ist ein stationäres Monster, das sich an die Decke heftet und dort auf der Lauer liegt. Seine passive Taktik macht es keinen Deut weniger tödlich. Natürlich sind reichlich viele der Alien-Gegner von HALF-LIFE ziemlich mobil. Sie werden schon sehen.



Menschliche Gegner



Ihre Regierung hat ein gefährliches und ziemlich effizientes Aufräumteam entsandt. Dummerweise wollen diese Soldaten nicht nur die Aliens auslöschen, sondern auch Sie und Ihre Mitarbeiter zum Schweigen bringen. Sie töten effizient und in Teams.

Spiel-Daten speichern/laden

Während Sie HALF-LIFE spielen, können Sie das Spiel jederzeit auf der Memory Card speichern. Das Spiel kann dann über das "Spielmitte"-Menü gespeichert oder geladen werden (siehe Seite 15). Sie können nach Anwahl von HALF-LIFE im Hauptmenü ein Spiel auch weiterspielen / laden (siehe dazu Seiten 9 und 10). Hinweis: "Mann-gegen-Mann"- oder "DECAY"-Spiele können nicht gespeichert oder geladen werden.





Spiel speichern

Nach der Auswahl einer Memory Card, auf der gespeichert werden soll, werden im "Spiel speichern"-Menü alle momentan auf der Memory Card gespeicherten Spiele aufgelistet.

- Die Liste der Dateien ist nach Datum und Zeit der Speicherung sortiert.
- Wählen Sie "Ungenutzte Daten" an, um eine neue Speicherdatei auf der Memory Card zu erstellen.
- Wählen Sie einen bereits vorhandenen Spielstand an, um diese Datei zu überschreiben.
- Löschen Sie bestehende Dateien, indem Sie eine Datei markieren und die □-Taste drücken.
- Sie werden anschließend gefragt, ob Sie die Datei wirklich überschreiben oder löschen möchten.
- Nach dem Speichern verlassen Sie das Menü wieder, um weiterzuspielen.



Spiel laden

Nach der Auswahl einer Memory Card (8MB) (für Playstation®2), von der ein Spiel geladen werden soll, erscheint eine Liste mit allen verfügbaren Spielständen.

- Durch das Laden eines Spielstands wird das momentan gespielte Spiel ersetzt.
- Nachdem der gespeicherte Spielstand geladen wurde, gelangen Sie direkt ins Spiel.

Mitwirkende

gearbox software

Produktion / Leitung:
Randy Pitchford

Künstlerische Leitung:
Brian Martel

Grafik, Modelle und Animationen:
Stephen Bahl
Brian Martel
Landon Montgomery
Matthew VanDolen

DECAY-Level-Design:
Matthew Armstrong
Brian Hess
Stephen Palmer
Randy Pitchford
Robert Selitto
Mike Wardwell

Zusätzliches Level-Design:
Rob Heironimus
David Mertz
Randy Pitchford
Robert Selitto

Programmierung:
Sean Cavanaugh
Patrick Deupree
Steven Jones
Christopher McArthur
Michael Montague
Sean Reardon

Soundeffekte:
Rob Heironimus
Stephen Bah

Skript:
Matthew Armstrong
Brian Hess
Randy Pitchford

Software-Handbuch:
Eli Luna
Brian Martel
Randy Pitchford

Sprecher:
Brice Armstrong (Englische Version)
Jon St. John
Kathy Levin
Harry S. Robbins
Mike Shapiro
Lani Minella

Verwaltung:
Stephen Bahl
Landon Montgomery

Besonderer Dank geht an:
Famile und Freunde der Gearbox-Mitarbeiter
Michael "Keqlunek" Holochwost
Ben Houge
Josh Jeffcoat
Robert Morgan
Michael Neumann
Brian Ricks
Greg Silva
Brian Thomas
Brandon Woodall
Captivation Digital Labatories
SCEA
Valve Software

SIERRA

QS (Leitung):
Marc Nagel

QS-Assistenz (Leitung):
Jim Gentle

QS-Test:
Cameron DeMar
Stephen Musch
Jon Pulling
Niko Simonson

QS – Verantw. Leitung:
Gary Stevens

QS-Überwachung:
Ken Eaton

Verantw. Produzent:
Jeff Pobst

Produktionsassistenz:
Bernadette Pryor

Produktionsleitung:
Bill Dugan

VP Marketing:
Barbara Schwabe

Marketing (Leitung):
Lee Rossini

Brand-Management:
Michael Cowan
Grover Holtzclaw

Marketing (Leitung):
Genevieve Ostergard

Zusätzliches Marketing:
Kellie Cosner

Web-Entwicklung:
Guy Welch

Kreativunterstützung:
Mike Rodgers
Chaunise Campbell
Bluespark Studios

Marketing
Europa/International:
Cedric Marechal
Matthias Boudier
Nabil Debira
Michael Fuller
Mark Warburton
Deana Erickson

VALVE

TK Backman
Kelly Bailey
Kevin Bailey
Jeff Balliger
Aaron Barber
Yahn Bernier
Ken Birdwell
Derrick Birum
Steve Bond
Charlie Brown
Dario Casali
Francis Chu
John Cook
Dan Cross
Quintin Doroquez
Mike Dunkle
Mike Dussault
Rick Ellis
Dhabih Eng
Miles Estes
Bill Fletcher
Pat Goodwin
Jaime Guthrie
John Guthrie
Brian Jacobson
Erik Johnson
Chuck Jones
Paul David Jones
Marc Laidlaw
Jeff Lane
Chia Chin Lee
Lars Liden
Doug Lombardi
Randy Lundeen
Scott Lynch
Gary Mctaggart
Chris Newcombe
Gabe Newell
Dave Riller
David Sawyer
Eric Smith
David Speyrer
Jay Stelly
Harry Teasley
Steve Theodore
Mikel Thompson
Carl Uhlman
Bill Van Buren
Robin Walker
Josh Weier
Doug Wood

SERVICELEISTUNGEN

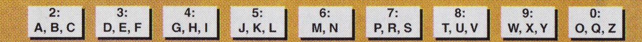
KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 99 40 940 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 99 40 188 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.



Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING
Deutschland GmbH
Technischer Kundendienst
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Deutschland

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.vup-interactive.de

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Sierra Entertainment, oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind.
Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz
Sierra Entertainment, (im folgenden „der Lizenzgeber") räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Die Installation des Programms in einem Netzwerk bzw. die Nutzung der Software auf mehreren Computern auf einmal ist ohne ausdrückliche Erlaubnis im Rahmen der Lizenzvereinbarung untersagt.
Sie müssen die dazugehörige Handbücher lesen und die dazugehörige Vereinbarungen akzeptieren, falls:

a) Das Programm über eine Multiplayer-Funktion verfügt;

b) Das Programm des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) enthält, der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung;

Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz
Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von dem Lizenzgeber. oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Die Lizenzgeber der verschiedenen Komponenten des Programms behalten sich rechtliche Schritte im Falle einer Veletzung dieser Lizenzvereinbarung vor.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers
A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem (1) Computer abgetrennt werden.

C. Sie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon (dazu gehören unter anderen Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Syracuse Language Systems Inc. als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von dem Lizenzgeber im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für

jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

4. Weitergabe des Programms
Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Ende der Lizenzvereinbarung
Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten. Der Lizenzgeber ist nach eigenem Ermessen unbeschadet sonstiger Rechte berechtigt, die Lizenz bei Verstössen gegen diese Lizenzvereinbarung zu kündigen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, das Programm und alle neue Materialen unverzüglich zu löschen.

6. U.S.A. Ausfuhrbeschränkungen
Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Beschränkte Gewährleistung
Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS. WEITERHIN ÜBERNIMMT DER LIZENZGEBER KEINERLEI GARANTIEN BEZÜGLICH DER JAHR 2000-TAUGLICHKEIT DER SOFTWARE. DIES GILT INSBESONDERE FÜR MÖGLICHE AUSWIRKUNGEN AUF DIE LEISTUNG ODER FUNKTIONALITÄT DES PROGRAMMS VOR, WÄHREND ODER NACH DEM JAHR 2000 SOWIE DIE KORREKTE VERARBEITUNG VON DATEN WÄHREND UND NACH DER JAHRESWENDE. DIESER GARANTIEAUSSCHLUSS BEZIEHT SICH FERNER AUF DEN KORREKTEN DATENAUSTAUSCH ZWISCHEN PRODUKTEN ODER ANWENDUNGEN VON DRITTANBIETERN.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.
Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 180 Tagen ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.
Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten.
Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht. Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundenservice.

8. Haftungsbeschränkung
WEDER DER LIZENZGEBER, NOCH SEINE SUBUNTERNEHMER, TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER LIZENZGEBER HAFTEN FÜR DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS ENTSTEHENDE SCHÄDEN. DAZU GEHÖREN UNTERE ANDEREM ARBEITS- UND COMPUTERAUSFÄLLE, FEHLFUNKTIONEN SOWIE ALLE FINANZIELLEN VERLUSTE ODER SCHÄDEN.
Da einige Staaten/Rechtsprechungen den Haftungsausschluss für Schäden und Folgeschäden bzw. die zeitliche Beschränkung implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

9. Rechtsansprüche
Sie stimmen hiermit zu, dass der Lizenzgeber erheblich beschädigt wird, falls diese Lizenzvereinbarung verletzt wird, und infolgedessen dass der Lizenzgeber sich mit dieser Lizenzvereinbarung gegen Schädigungen versichert und zur Wahrung seiner Rechte im Rahmen dieser Lizenzvereinbarung auch ohne Verpflichtung oder andere Sicherheiten oder eine nachweisbare Schädigung entsprechende Rechtsmittel ergreifen kann. Ferner findet die Rechtsprechung der jeweils zuständigen Staaten Anwendung.

10. Verschiedenes
Erfüllungsort und Gerichtsstand dieser Lizenzvereinbarung ist Deutschland und deutsche Gesetze sind anwendbar.
Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.
Sie bestätigen hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Sie bestätigen außerdem und erklären sich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen der Lizenzgeber und Ihnen besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen der Lizenzgeber und Ihnen aufhebt.

EULA Technischer Kundendienst

***Achtung :** Der technische Kundendienst bezieht sich ausschliesslich auf die private Nutzung entsprechend der diesem Produkt beigefuegten Lizenzbestimmungen. Folglich kann der technische Kundendienst fuer gewerbliche Nutzung der Produkte nicht gewaehrt werden*

Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten durch den Kundendienst

Innerhalb von 180 Tagen nach Kaufdatum erhalten Sie fuer defekte CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten von unserem Kundenservice kostenlosen Ersatz. Bitte senden Sie hierzu

- die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten
- eine Kopie des Kaufbeleges

an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Nach Ablauf der 180 Tage bieten wir Ihnen einen Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten gegen einen Unkostenbeitrag von 20 DM (10 Euro) an. Bitte senden Sie hierfuer die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.
Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

*Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehlich-Str.1, 63225 Langen, Deutschland!**

Umtausch des Handbuchs

Sollten Sie Ersatz fuer das Handbuch Ihres Spieles benoetigen, bieten wir Ihnen fuer den Preis von 15 DM (7 Euro) ein neues Exemplar an. Bitte senden Sie uns hierzu eine Fotokopie der Diskette bzw. die CD-Rom/DVD-Rom Nr.1 Ihres Spiels und einen Verrechnungsscheck ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH an unseren Kundendienst.
Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehlich-Str.1, 63225 Langen, Deutschland!*

Fuer andere Reklamationen kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst, da wir ausserhalb oben genannter Ruecknahmeangebote keine Ruecksendungen annehmen koennen und diese zu Ihren Kosten zuruecksenden muessen.

* Wir empfehlen Ihnen diese Sendung per Einschreiben zu senden, da wir im Falle von auf dem Postweg verloren gegangener Sendungen keine Haftung uebernehmen koennen. Die Versandkosten koennen nicht erstattet werden..

Notizen

Customer Service Numbers

- **Australia** — **1902 262 662**
  Calls charged at $1.65 (incl.GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** — **0450 99 000 500**
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/Sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgen** — **011 301 306**
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** — **+45 33 26 28 20**
  Åben Mans-Tors 16.00-19.00. Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** — **0600 411 911**
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21." Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.
- **France** — **0803 843 843**
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** — **01805 766 977**
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontakteren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** — **(00 301) 677 7701**
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation.
- **Ireland** — **(01) 405 4022**
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** — **848 82 83 84**
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per probemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Malta** — **344 700**
- **Nederland** — **0495 574 817**
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** — **(09) 415 2447**
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** — **2336 6600**
- **Portugal** — **(01) 318 7450**
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.
- **España** — **902 102 102**
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** — **08-587 610 00**
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.
- **Schweiz/Suisse** — **0900 55 20 55**
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.
- **UK** — **08705 99 88 77**
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Calls may be recorded for training purposes.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Half-Life © 2001 Valve, L.L.C. All Rights Reserved. Valve, the Valve logo, the Lambda logo and Half-Life are trademarks and/or registered trademarks of Valve, L.L.C.
Gearbox and the Gearbox logo are trademarks of Gearbox Software, L.L.C. Sierra and the "S" logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc

SLES-50505

"PlayStation", "△○✕□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

3348542134980